

SIGN SYSTEM MUSEUM KRETEK KUDUS

Benina Galuh¹
Kadek Primayudi²

¹Mahasiswa, ²Dosen Progdil Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp/Fax. (031) 8782087

ABSTRAK

Museum Kretek merupakan ikon dari kota Kudus Jawa Tengah. Museum ini dibangun dengan tujuan sebagai: tempat menyimpan bukti sejarah perkembangan kretek, melestarikan budaya kota Kudus, sarana edukasi dan hiburan. Namun lambat laun eksistensi dari wisata museum kretek ini mulai mengalami penurunan, sehingga wisatawan mulai kehilangan minat untuk berkunjung. Fenomena ini memberi dampak negatif bagi pihak museum kretek, oleh sebab itu diperlukan tindakan evaluasi. Hasil evaluasi menyimpulkan, faktor utama yang membuat penurunan eksistensi museum kretek di mata wisatawan adalah tidak ada grafis lingkungan yang mencitrakan identitas dan sarana panduan berwisata dalam museum. Grafis lingkungan yang dimaksud adalah Sistem Pemandu. Sistem Pemandu ini akan di desain dengan konsep harmoni, konsep ini terinspirasi dari kebutuhan wisatawan dan identitas Museum Kretek kota Kudus. Sehingga daya tarik museum kretek kembali meningkat dan wisatawan akan kembali datang berkunjung dengan nuansa yang berbeda.

Kata kunci: Harmoni, Museum Kretek Kudus, Sistem Pemandu

ABSTRACT

The kretek museum is a icon of Kudus Center Java. It was built with a purpose as: storing places of kretek historical evidence development, preserving the kudu cultures, means of education and entertainment. But gradually this existence was started to loss, so the tourist has been uninterested for visit. This problem gives a negative impact for the museum, therefor was needed evaluation measure. This result is conclude, main factor that makes loss of existence museum in the eyes of tourist is no graphical environment that identifies identity and any medium to be tour guide in museum. The graphical environment is meant is sign system. Sign system will be desiged with the concept of Harmony, this concept was inspired from the needs of tourist and identity the Museum of Kudus Kretek too. So the attraction of museum back in increased and the tourist will come back visiting with the different shades.

Keyword: *Harmony, Museum of Kretek Kudus, sign system*

I. PENDAHULUAN

Kudus adalah kota yang dikenal sebagai kota kretek. Menyandang sebagai kota kretek tentu tidak lepas dari sejarah perkembangan kretek ditemukan pertama kali di Kudus. Kretek pertama kali ditemukan oleh H. Jamhari seorang yang berasal dari Kudus. Setelah ditemukan kretek pertama kali oleh H. Jamhari mulailah kretek diproduksi secara massal. Wiraswastawan kretek pertama kali yang mempelopori produksi kretek adalah M. Nitisemito seorang asli berasal Kudus. Sejarah perkembangan kretek tersebut tersusun rapih di dalam bangunan Museum Kretek Kudus, awal mula dibangun museum kretek tersebut adalah dengan tujuan menyimpan peninggalan-peninggalan sejarah yang berkaitan dengan kretek yang ada di Kudus, agar identitas penyandang kota kretek dapat dibuktikan dari bukti-bukti sejarah yang tersimpan di Museum Kretek Kudus. Namun seiring berjalanya waktu, Museum Kretek Kudus menambahkan wahana dan fasilitas di area sekitar Museum untuk menarik simpati kunjungan wisata ke area Museum tersebut.

1.1. Profil Museum Kretek Kudus

Berdasarkan hasil wawancara dengan Suyanto 26 april 2013, Bahwa Museum Kretek Kudus didirikan pada tahun 1980, yang diprakarsai oleh Bapak Soeparjo Rustam selaku Gubernur Jawa Tengah pada masa itu. Potensi ini dilihat oleh Bapak Soeparjo, tidak saja dari segi penghasilan yang didapat dari pita cukai rokok, tetapi dari segi tenaga kerja dan sumbangan sosial yang dikeluarkan perusahaan rokok sangat besar untuk masyarakat Kudus. Disamping potensi yang dihasilkan, faktor historis yang tidak lepas dari Kudus sendiri, yaitu tentang kelahiran rokok kretek. Museum Kretek Kudus dibangun diatas sebidang tanah dengan luas 4,5Ha yang terletak di desa Getas Pejanten Kecamatan Jati Kudus, biaya pembangunan ditanggung oleh PRK (Persatuan Rokok Kudus). Status Museum Kretek adalah atas nama Pemda Kota Kudus. Sedangkan untuk biaya operasional dibebankan kepada PRK yang diketahui Bapak H. Nawawi Rusydi dari perusahaan rokok Jambu Bol.

1.2. Sign System

Sistem rambu atau biasa dikenal dengan *sign system*. Jika diterjemahkan secara langsung berarti sistem penanda, tetapi *sign system* memiliki pengertian lebih dari itu. *Sign* yang dalam bahasa Indonesia adalah tanda memiliki arti sebagai yang menjadi alamat atau yang menyatakan sesuatu, pengenalan, lambang, dan petunjuk. *System* dalam bahasa Indonesia adalah jaringan atau cara, memiliki definisi sebagai unsur yang secara

teratur dan saling berkaitan sehingga membentuk totalitas, susunan yang teratur dari pandangan teori, asset, dan dapat juga berarti sebagai metode.

Jadi *sign system* atau sistem tanda adalah perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas patunjuk yang mengatur alur informasi tertentu atau pesan tertentu dengan menggunakan media tanda sebagai sebuah pesan. Sistem rambu erat berkaitan dengan elemen visual dan terkait dengan unsur arsitektural sebagai medium dari sistem rambu tersebut. Sistem rambu sendiri adalah bagian dari sebuah istilah yang dikenal dengan *wayfinding*, yaitu sebuah sistem rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan. Sebuah sistem informasi yang terpadu dan mampu dikemas secara visual yang menarik dapat menjadi salah satu solusi dari berbagai masalah yang ada pada Museum Kretek Kudus.

II. METODE PERANCANGAN

2.1. Tahap-Tahap Metode Perancangan

1. Tahap Penentuan Problematika

Melakukan penentuan problematika dengan cara melakukan observasi dan pencarian informasi dari beberapa sumber media, kemudian dilakukan analisa untuk ditarik menjadi sebuah identifikasi masalah.

2. Riset

Mencari data dari konsumen baik mengenai persepsi, respon, mereka terhadap *Sign system* museum kretek Kudus dengan cara wawancara dan kuisisioner.

3. Literatur

Mencari data-data yang berhubungan dengan fenomena yang telah ditentukan dan mencari literatur tentang teknik yang akan dilakukan untuk perancangan *sign system*.

4. Konsep Desain

Menentukan konsep desain dilakukan dengan cara mengkaji sebuah eksisisting dan melakukan kuisisioner untuk menemukan karakteristik konsumen/target *audience*. Kemudian dari sesuatu yang didapat sebelumnya antara fenomena, permasalahan dan karakteristik *audience* digabungkan untuk menemukan *keyword* dari sebuah konsep.

5. Penentuan Kriteria

Keyword dan konsep dapat diturunkan untuk menemukan kriteria desain dan menentukan aspek visual dengan cara mengkaitkan dasar-dasar tinjauan teori yang telah dilakukan.

6. Alternatif Sketsa

Sebelum memasuki tahap desain secara digital, tahap sketsa dilalui terlebih dahulu untuk menentukan sketsa yang akan dirancang secara digital.

7. Alternatif Rough Desain

Setelah melalui tahap sketsa, tahap selanjutnya adalah rough desain yaitu proses digital dari sketsa-sketsa yang sebelumnya telah dibuat.

8. Alternatif Desain

Alternatif desain dapat dilakukan setelah melalui tahap sketsa dan rough desain. Yaitu pemilihan alternatif dan proses pengembangan dari rough desain.

9. Implementasi Desain

Implementasi desain didapat setelah final desain dipilih dari beberapa alternatif desain yang telah dikuisisionerkan.

2.2. Demografis Target Segmen

Demografis target segmen dari perancang ini memiliki usia 30 – 40 tahun, tidak terbatas jenis kelamin, memiliki penghasilan 1.5-3 juta/bulan, memiliki pengeluaran 60% dari penghasilan, rata-rata bekerja sebagai pegawai swasta, berdomisili di kota Kudus sekitarnya, memiliki jumlah anggota keluarga 3-4 orang, berlatar belakang pendidikan SMA/Diploma/S1, dan SES dari golongan menengah kebawah.

2.3. Psikografis Target Segmen

Psikografis target segmen dari perancangan ini memiliki ciri hobi berjalan-jalan atau wisata, peduli terhadap perkembangan keluarga, memiliki pertimbangan sebab-akibat yang matang, perhatian terhadap pendidikan maupun kebutuhan anak, memiliki pandangan terbuka terhadap dunia luar, dan sangat mementingkan kebutuhan keluarga.

2.4. Behaviouristik Target Segmen

Konsumen ini memiliki pola pikir yang sangat berhati-hati dalam menentukan keputusan membeli. Mereka sering mempertimbangkan sebab akibat yang akan terjadi ketika telah membeli. Namun pada keluarga yang memiliki anak usia sekolah dasar dan berpandangan terbuka, mereka akan memprioritaskan kebutuhan anak. Seperti kebutuhan secara fisik, emosional, dan intelektual pada anak. Sehingga pemikiran segmen ini adalah kebutuhan keluarga terpenuhi dengan biaya pengeluaran yang terjangkau sekaligus memiliki manfaat lebih.

2.5. *Consumer Insight*

Berdasarkan hasil analisa dari *consumer journey*, dapat disimpulkan bahwa konsumen merupakan tipe pekerja keras yang cinta keluarga dan membutuhkan tempat yang dapat memfasilitasi mereka untuk bersantai bersama keluarga menikmati liburan terjangkau namun tetap berkesan bagi buah hati mereka.

2.6. *Point of Contact (PoC)*

Point of Contact yang dapat mewakili aktifitas *audience* melalui hasil survey berdasarkan tingkat frekuensi paling efektif adalah brosur Museum Kretek Kudus dan tiket masuk dan karcis parkir Museum Kretek Kudus.

2.7. *Unique Selling Point (USP)*

Sign system memiliki bentuk dan visual yang sederhana namun tetap otentik dengan potensi-potensi yang ada dalam Museum Kretek Kudus. *Sign system* ini juga memiliki informasi yang disampaikan dengan gaya bahasa deskriptif yaitu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar serta disusun secara singkat namun tetap komunikatif ketika dibaca oleh keluarga yang merupakan target segemen dari perancangan ini. Keunikan yang lain adalah *sign system* ini dirancang menggunakan elemen visual khas yang terinspirasi dari kondisi fisik fasilitas-fasilitas dan benda-benda dalam museum. Fasilitas dan benda tersebut antara lain: rumah adat khas Kudus, alat produksi tradisional kretek, warna dari kemasan kretek, dan ukiran khas Kudus. Sehingga tercipta sebuah ikonik baru yang dapat menjadi deferensiasi identitas dari Museum Kretek Kudus dengan tempat wisata lain yang sejenis.

III. KONSEP PERANCANGAN

Keyword dari konsep ini adalah *Apealling Harmony of Kudus* dipilih sebagai kunci dalam konsep karena mengandung arti sebagai wahana lokasi wisata dari sebuah keselarasan yang tercipta dari sebuah perpaduan wisata sejarah mengenai perkembangan kretek sebagai ikon kota Kudus yang dipadukan dengan wisata hiburan yang dalam hal ini sebagai terget segmen dari lokasi wisata ini sehingga menciptakan sesuatu keselarasan yang menarik bagi wisatawan yang berkunjung.

3.1. Jenis Sign System Pada Museum Kretek Kudus

1. Wayfinding Sign

Wayfinding sign berguna sebagai sign penunjuk lokasi dari masing-masing wahana dan fasilitas yang ada didalam aream Museum Kretek Kudus. *Sign* tersebut terletak diluar ruangan dan dalam kategori *outdooor sign*.

2. Identificatin with Information Sign

Identification with Information sign ini berfingsi sebagai penjelas secara singkat mengenai informasi obyek tertentu. *Sign* tersebut terletak didalam gedung Museum Kretek dan masuk dalam kategori *indoor sign*. Masing-masing dari *sign* tersebut antara lain seperti *sign* alat perajang cengkeh, *sign* alat gilingan tembakau, *sign* timbangan fairbank, *sign* saus tembakau, *sign* struktur organisasi, *sign* sejarah kretek Kudus, *sign* wirausahawan kretek, *sign* potrait M. Nitisemito, *sign* jenis cegkeh, *sign* pemasaran tradisional, *sign* benda bromosi masa lalu, *sign* benda promosi masa kini, *sign* koleksi kretek, *sign* diorama produksi kretek, *sign* alat pembuatan rokok klobot, *sign* daun tembakau, *sign* alat penyaring tembakau, *sign* alat perajang tradisional, *sign* biografi M. Nitisemito, dan *sign* andong tradisional.

3. Location Sign

Sign yang berfungsi sebagai penjelas dari setiap fasilitas dan wahana yang ada di area museum kretek Kudus. *Sign* ini ditempatkan dimasing-masing area setiap fasilitas. Masing-masing dari *sign* tersebut antara lain seperti, *sign mini movie*, *sign* Museum, *sign* toilet, *sign* mushola, *sign techno hall*, *sign* tempat parkir, *sign* rumah adat Kudus, *sign water boom*, *sign* ember tumpah, *sign* ruang pengelolah, *sign* kios, *sign* kuliner, dan *sign playground*.

4. Directional outdoor sign

Directional sign adalah yang berada diluar area Museum Kretek, *sign* ini berfungsi sebagai penuntun arah untuk wisatawan yang hendak berkunjung dari jalan raya menuju lokasi wisata Museum. *Directional sign* berada diluar ruangan yang termasuk dalam kategori *outdoor sign*.

5. Safety sign

Sign untuk petunjuk peringatan sesuatu yang dilarang untuk dilakukan selama berada arean yang ditentukan oleh kawasan wiasata Museum Kretek Kudus. Masing-masing dari *sign* tersebut antara lain seperti, *sign* larangan masuk anak dibawah umur 17 tahun, *sign* larangan untuk merokok, *sign* Membuang sampah pada tempatnya, dan *sign* dilarang menyentuh benda didalam Museum.

3.2. *Material Sign System yang di Gunakan Pada Museum Kretek Kudus*

1. Kayu

Material kayu digunakan sebagai salah satu bahan penyusun *sign system*, yaitu sebagai penyangga atau konstruksi *sign*. *Sign* yang embutuhkan kayu antara lain *identification sign* dan *location sign*. Material dari bahan kayu dapat di daur ulang, sehingga kedepanya tidak akan menjadi limbah yang sia-sia bila sudah tidak digunakan.

2. Akrilik

Material akrilik digunakan pada *sign* yang berada didalam ruangan seperti *safety sign*, *location sign*, *identification sign*. Sekilas material akrilik hampir serupa dengan kaca, namun bahan akrilik memiliki masa yang lebih ringan. Selain itu akrilik juga tidak mudah pecah, sehingga tahan banting jika sewaktu-waktu *sign* yang terbuat dari akrilik ini tersenggol oleh wisatawan yang berkunjung, sehingga lebih efisien untuk tetap digunakan dalam jangka waktu yang cukup lama.

3. Logam

Material logam dipercaya sebagai salah satu material yang paling kuat terhadap kondisi apapun. Material logam ini digunakan pada *sign-sign* yang berada pada *outdoor* dan bersentuhan dengan cuaca secara langsung, sehingga diperlukan bahan penyusun *sign* yang tahan terhadap cuaca yang cukup keras. *Sign* yang menggunakan logam antara lain yaitu *wayfinding sign* dan *directional sign*.

3.3. *Layout*

Layout dari *sign system* dibagi atas dua komposisi *layout*, yaitu *layout* untuk *sign outdoor*, dan *sign indoor*. Komposisi penyusun *sign outdoor* tersebut meliputi identitas institusi, teks (nama fasilitas), penunjuk arah, elemen visual, dan tentu didukung dengan *pictogram*. Identitas dalam *sign* luar akan menampilkan logo atau icon dari wisata Museum Kretek Kudus yang berada pada posisi paling atas bagian *sign*. Kedua adalah teks yang berisi tentang nama dari masing-masing fasilitas, ketiga adalah arah panah yang berada pada samping nama lokasi, dan *pictogram* dari nama lokasi di sisi lainnya.

Komposisi penyusun *sign indoor* tersebut memiliki empat komponen yang meliputi *title*, *info*, *pictogram*, elemen visual. Komponen yang pertama adalah *title*, yang berfungsi sebagai letak dari judul obyek seperti contoh judul obyek yaitu biografi M. Nitisemito, Sejarah awal ditemukan kretek, diorama proses produksi kretek, dan lain-lain. Komponen yang kedua adalah *info*, yang berfungsi sebagai isi singkat tentang obyek dari

sign yang tersedia seperti isi/cerita tentang sejarah awal ditemukan kretek. Komponen yang ketiga adalah *pictogram*, yang menunjukkan gambar penyederhanaan dari obyek yang tersedia seperti gambar penyederhanaan dari mesin timbang, mesin perajang, mesin gilingan, dan lain-lain. Komponen yang keempat adalah element visual, yang diadopsi dari bentukan-bentukan seperti biji cengkeh, daun tembakau, ukiran rumah adat kudus, dan lain-lain.

3.4. Warna

Jenis warna yang dipakai pada konsep ini menggunakan warna yang diadopsi dari kemasan kretek tempo dulu, yaitu warna-warna klasik dengan dominan warna kecoklatan. Warna klasik adalah warna-warna yang berkesan bersahaja, terpercaya, berpengalaman, dan menunjukkan eksistensi Museum Kretek sebagai simbol kota Kudus. Sehingga sangat cocok sebagai citra dari Museum Kretek Kudus.

3.5. Tipografi

Jenis tipografi yang dipakai pada konsep ini menggunakan tipografi dari keluarga san serif. Huruf san serif digunakan pada konsep ini karena font jenis ini dapat terlihat cukup baik walaupun dari jarak yang cukup jauh sehingga cocok untuk *sign* luar maupun dalam yang membutuhkan waktu keterbacaan secara cepat dan jelas. Untuk jenis font yang digunakan pada konsep ini menggunakan font jenis Lucida sans, yaitu font yang memiliki tingkat keterbacaan yang cukup tinggi walaupun dilihat dari jarak yang cukup jauh.

3.6. Pictogram

Pictogram yang digunakan pada konsep ini menggunakan prinsip dari teori Gestalt, penerapan prinsip persepsi visual dari teori Gestalt menjadi metode persepsi visual yang paling akurat, teruji, dan dapat dikatakan masih relevan. Setiap bagian dari sebuah gambar dapat dianalisis dan dievaluasi sebagai komponen yang berbeda. Salah satu hukum persepsi dari teori ini membuktikan bahwa untuk mengenal atau membaca sebuah gambar diperlukan adanya kontras antara ruang positif yang disebut dengan *figure* dan ruang negatif yang disebut dengan *ground*.

IV. KESIMPULAN

Museum Kretek Kudus merupakan tempat menyimpan peninggalan benda-benda yang berhubungan dengan masa perkembangan kretek di kota Kudus, selain sebagai lokasi penyimpanan sejarah perkembangan kretek di Kudus, lokasi ini juga dilengkapi dengan berbagai wahana wisata untuk menarik minat wisatawan yang hendak berkunjung.

Didalam Museum Kretek menyimpan berbagai peralatan untuk membuat kretek, jenis bahan yang digunakan dalam pembuatan kretek, foto-foto produksi kretek, dll. Di area sekitar gedung Museum Kretek terdapat beberapa wahana wisata dan fasilitas seperti *water boom*, kolam tumpah, *mini movie*, *play ground*, mushola, rumah adat Kudus, *techno hall*, parkir, kios, dan kuliner.

Museum Kretek Kudus memiliki wahana dan fasilitas yang bermacam-macam serta tersebar di berbagai arah yang ada dikawasan Museum. Maka untuk menunjang akses menuju lokasi yang diinginkan perlu adanya sistem pemandu arah yang efektif sehingga dapat menentukan lokasi yang diinginkan oleh para wisatawan.

Dalam *sign system* ini memuat tentang berbagai *sign* yang diperlukan dalam menunjang akses wisata baik menuju lokasi kawasan Museum ataupun menuju lokasi dari wahana-wahana yang tersedia didalam Museum. Selain informasi penuntun arah yang ada di kawasan Museum, *sign* juga sebagai identifikasi menjelaskan deskripsi suatu benda yang menjadi objek suatu *sign*.

Peranan *sign* dalam lokasi wisata Museum Kretek Kudus sangat penting dalam sektor pariwisata Museum Kretek Kudus. Karena peranan *sign* yang sangat penting dalam memberikan informasi arah yang efektif juga membuat para wisatawan merasa nyaman dalam berkunjung dan berwisata di kawasan Museum Kretek Kudus.

KEPUSTAKAAN

Akbar, Ali. 2010. *Museum di Indonesia: Kendala dan harapan*. Jakarta: Papas Sinar Santi.

Dreyfuss, Henry. 2003. *Design in of People*. New York: Allworth Press.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Andi Offset

Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra

Data dan publikasi Terbatas

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kudus. 2013. *Pengaruh perkembangan Kretek di Kudus*. Kudus

Nara Sumber

Suyanto, Kepala Pengelolah Museum kretek Kudus, 26 April 2013.

BIODATA PENULIS

Benina Galuh Yuniarwoso, ST lahir pada tanggal 03 Juni 1990 di kota Surabaya. Menyelesaikan studi S1 jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur tahun 2013.

Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn lahir di Surakarta, 15 Juni 1981. Meraih gelar S.Sn pada Fakultas Seni Rupa, Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta tahun 2006. Sejak 2002 menjadi desainer grafis dan *art director* lepas (KOTAKotak Studio Yogyakarta, Wolfgang Studio Yogyakarta, dan Telesklebes Yogyakarta). 2011 menjadi tenaga pengajar honorer mata kuliah *Digital Painting* di Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga-Jawa Tengah. Tahun 2012 meraih Magister Seni, minat studi Penciptaan Seni (Deskomvis), Program Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni, Program Pasca Sarjana ISI Yogyakarta.

LAMPIRAN



Gb.1. Layout Sign System



Gb.2. Output Pendukung



Gb.3. Prototype Sign



Gb.4. Pameran Karya Tugas Akhir DKV UPN (Lokasi East coast mall, tanggal 29 November-1 Desember 2013)